

10/500923
DTC d PCT/PTO 08 JUL 2004**AUTOMATED BINGO GAME MACHINE**

Patent Number: JP6142273
Publication date: 1994-05-24
Inventor(s): TOMONO SHIGERU
Applicant(s): SHIGERU TOMONO
Requested Patent: ☐ JP6142273
Application Number: JP19920343099 19921109
Priority Number(s):
IPC Classification: A63F3/06
EC Classification:
Equivalents:

Abstract

PURPOSE: To mechanize a seal pasting work by changing the digit of a digital card displayed on a digital display via an instruction inputted from a digital input machine.

CONSTITUTION: A digital reader 2 reads digits on a digital card by stroking the digits with the lower end thereof and inputs the digits so read to a digital display 1. When a game starts and a host begins to read a digits, participants press the buttons of a digital input machine 3 in hand. For example, when the host announces the digits '42', the participants input the same digits by pressing the buttons of the machine 3. The indication of the display 1 for a position corresponding to the digits '42' changes consequently. Thus, any digits inputted, can be grasped at a sight from the display 1. Thereafter, a similar work is continued and repeated until the end of the game. In addition, the digital display 1 is fitted with a connector 4 for connection to other digital displays, and a plurality of such displays can be arranged for a game.

Data supplied from the esp@cenet database - I2

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平6-142273

(43) 公開日 平成6年(1994)5月24日

(51) Int.Cl.⁵

A 6 3 F 3/06

識別記号

庁内整理番号

B 8703-2C

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 1 (全 3 頁)

(21) 出願番号 特願平4-343099

(22) 出願日 平成4年(1992)11月9日

(71) 出願人 592263528

友野 茂

京都市西京区川島有栖川町86-3

(72) 発明者 友野 茂

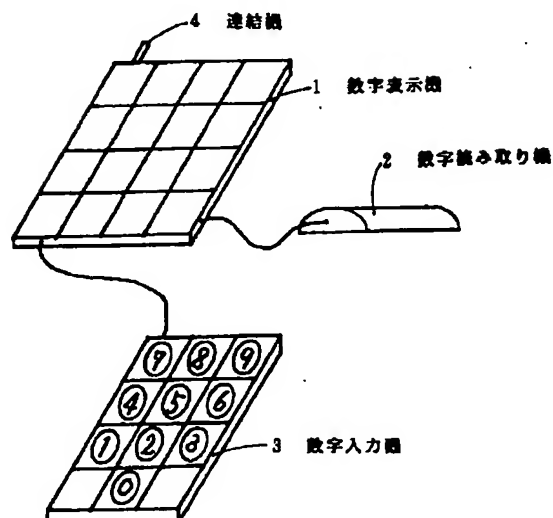
京都市西京区川島有栖川町86-3

(54) 【発明の名称】 自動ビンゴゲーム機

(57) 【要約】

【目的】 ビンゴゲームを、より少ない労力で楽しむ装置を提供する。

【構成】 数字読み取り機2で読み取られた数字カードが、数字表示機1に表示され、その表示が、数字入力機3からの入力によって変わることを特徴とするビンゴゲーム機。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 数字読み取り機と、それに接続された数字表示機、および数字入力機を持つビンゴゲーム機

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 この発明は、ビンゴゲームに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 最近、世界各国、とくにアメリカ合衆国では「ビンゴ」と呼ばれるゲームが盛んである。このゲームの参加者は、まず主催者より、縦横に任意の数字が並んだ

【図1】のような数字カードを何枚か受け取る。参加者全員にこの種のカードが行きわたったあとで、主催者は手元にある乱数発生機によって乱数を発生させ、それを次々に読み上げてゆく。たとえば主催者が「42」と読み上げれば、参加者は、自分の数字カードの42の欄に、たとえば赤い円板形のシールを張りつけてゆくのである。そして、このシールを張った欄が、縦、横または斜めに一直線上に並べば、参加者はそのゲームに勝つことができる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 参加者はふつう、何枚もの数字カードを自分の前に並べ、主催者の読み上げる数字に従って、次々とシールを張ってゆく。しかし、数字カードの数が多くなれば、このシールを張る作業はなかなかいそがしく、骨の折れる作業となる。本発明は、この作業を機械化しようとするものである。

【0004】

【問題を解決する手段】 本発明は、数字表示機1と、数字読み取り機2、数字入力機3、および連結機4よりなる。数字表示機1と数字読み取り機2の間、および数字表示機1と数字入力機3の間はコードでつながれている。数字読み取り機2は、その下端部で、数字カード上の数字をなぞることによって数字を読み取り、読み取

2

た数字を数字表示機1へと入力する装置である。数字カード上の数字を直接そのまま読み取る方式や、数字カードの一部に、そのカードの数字の並び方をバーコード化したものがあれば、これをも読み取ることができるものである。数字読み取り機2で読み取られた数字の並びは、たとえば液晶パネルのような材質でできた数字表示機1にただちに入力され、その上に数字として表示される。これで、ビンゴゲームを開始する準備が整うことになる。

【0005】

【作用】 ゲームが始まり、主催者が数字を読み上げ始めると、参加者は手元の数字入力機3のボタンを押す。たとえば主催者が「42」と読み上げれば、参加者は、数字入力機3のボタンを「42」と押すのである。すると、数字表示機1の「42」の部分の表示が変化する。たとえば、入力前は白地を背景とした黒字の数字であったものが、入力後は、黒地を背景にした白字の数字に変化するのである。こうして、どの数字が入力されたかが数字表示機1の上で一目でわかるようになる。あとは、この作業が続き、ゲームが終了するまで繰り返される。さらに、数字表示機1には連結機4がついており、他の数字表示機と連結することにより、数字表示機をいくつも並べることも可能となっている。

【0006】

【発明の効果】 本発明を使用する時、ビンゴゲームの参加者は、従来のように多数の数字カードにたえず目を配り、主催者の数字読み上げにたいして、すばやくシールを数字カードにはりつけてゆくという苦勞から解放されることとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 数字カードの平面図である。

【図2】 本発明の斜視図である。

【符号の説明】

- 1 数字表示機 2 数字読み取り機
3 数字入力機 4 連結機

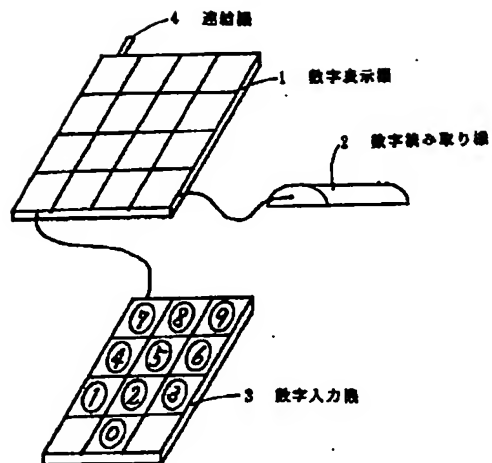
【図1】

12	23	88	92
69	42	39	49
34	71	53	88
98	70	15	24

(3)

特開平6-142273

【図2】



BEST AVAILABLE COPY